MODE D'EMPLOI

LYRE PROFESSIONELLE SQUALE H068

ATTENTION!
Protéger de l'humidité.
Débrancher avant d’ouvrir le boîtier! Pour votre propre sécurité, veuillez lire ce mode d'emploi avec attention avant la première mise en service.

Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en marche, le maniement et l’entretien de cet appareil doit
- être suffisamment qualifiée
- suivre strictement les instructions de service suivantes
- considérer ce mode d'emploi comme faisant partie de l'appareil
- conserver le mode d'emploi pendant la durée de vie de l'article
- transmettre le mode d'emploi à un éventuel acheteur ou utilisateur de l'appareil

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir choisi la lyre SQUALE H068. Vous êtes en possession d'un effet lumineux puissant aux possibilités multiples.
Sortez la lyre SQUALE H068 de son emballage.

Inclus dans la livraison

1 Appareil
1 Mode d’emploi
1 Câble XLR m.-XLR f., 5m, symétrique, noir
2 Support de fixation

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

ATTENTION!
Soyez prudent, lors de manipulations électriques avec une tension dangereuse vous êtes soumis à des risques d'électrocution!

Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

Attention:
Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.
L'appareil ne doit pas être mis en service lorsqu'il à été transporté d'un endroit froid à un endroit chaud. Il se Forme une condensation qui pourrait endommager l'appareil. Laissez celui-ci atteindre la température ambiante avant de le mettre en service.
Avant tout, assurez-vous que l'appareil n'a pas subi de dommages lors de son transport. Si l'appareil ou le câble d'alimentation est endommagé, ne jamais mettre l'appareil en service. Contactez immédiatement votre revendeur.

La construction de l'appareil correspond à la classe de protection I. La fiche secteur doit être connectée

uniquement à une prise secteur avec contact de protection, sur la tension et à la fréquence à laquelle correspond la plaque signalétique de l'appareil. Des tensions inappropriées et des prises secteur inappropriées peuvent mener à la destruction de l'appareil et à des électrocutions mortelles.
Toujours connecter la fiche secteur en dernier. Il faut insérer la fiche secteur de manière non-violente Veillez à la bonne fixation de la fiche secteur.

Ne laissez pas le câble secteur entrer en contact avec d'autres câbles! Soyez prudent lors de la manipulation des câbles secteur ou des alimentations secteur. Ne touchez jamais ces parties avec des mains mouillées! Des mains mouillées peuvent causer des électrocutions mortelles.
Ne pas modifier, plier, charger de manière mécanique, charger de pression, tirer, chauffer et ne pas positionner des câbles secteur à proximité de sources de chaleur ou de froid. En cas de non-respect des dommages du câble secteur, des feus ou des électrocutions mortelles peuvent en résulter.
L'insertion de câble ou l'accouplement à l'appareil ne doit pas créer de tensions. Il faut toujours avoir une longueur de câble suffisante vers l'appareil, manque de quoi le câble peut être endommagé, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles.

Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôler l'appareil et les câbles d'alimentation très régulièrement.
En cas d'utilisation de rallonges il faut s'assurer que la section du fil est admissible pour l'alimentation en courant nécessaire à l'appareil. Toutes les indications d'avertissement pour le câble secteur sont applicables aux rallonges éventuellement utilisées.

Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche; ne tirez jamais le câble secteur! Sinon, le câble et la fiche peuvent être endommagés, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles. Si la fiche ou l'interrupteur de l'appareil ne sont pas accessibles, par exemple lorsque l'accès est bloqué par d'autres pièces, il faut procéder à une disjonction de tous les pôles au niveau de l'alimentation secteur.
Si la fiche secteur ou l'appareil sont couverts de poussière, il faut le mettre hors service, interrompre le circuit sur tous les pôles, et nettoyer l'appareil avec un chiffon sec. La poussière peut réduire l'isolation, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles. Des encrassements plus importants dans l'appareil et sur l'extérieur de l'appareil nécessitent l'intervention d'un technicien compétent.

En aucun cas des substances quelles qu'elles soient ne doivent pénétrer dans les fiches secteur, les connecteurs ou dans les ouvertures d'appareil ou dans les fentes d'appareil. S'il y a un doute sur le fait que même une quantité minimale de liquide aurait pénétré dans l'appareil, il faut immédiatement séparer l'appareil du secteur. Il en va de même si l'appareil a été exposé à une humidité de l'air élevée.
Même si l'appareil semble fonctionner, il doit être examiné par un technicien compétent, si par la pénétration de liquide des isolations ont été éventuellement endommagées. Des isolations réduites peuvent causer des électrocutions mortelles.

Des objets étrangers ne doivent pas entrer dans l'appareil. C'est particulièrement valable pour des pièces métalliques. Au cas où mêmes des pièces métalliques les plus petites comme des agrafes et trombones ou des éclats métalliques doivent entrer dans l'appareil, il faut immédiatement mettre l'appareil hors service et le séparer du secteur (tirer la fiche secteur). Des dysfonctionnements et court-circuits peuvent causer des blessures mortelles.
Lors de la première mise en service, il peut y avoir une émission de fumée et d'odeurs. Ceci n'est pas dû à un défaut de l'appareil.

Danger d'incendie! Ne jamais installer l'appareil sur des surfaces facilement inflammables

Attention: L'appareil produit des températures excessives!
Evitez de faire des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Ceci réduit considérablement la durée de vie des ampoules.

DANGER LIE A LA LUMIERE

Ne jamais regarder directement à la source de lumière, parce que des personnes sensibles

peuvent subir une attaque épileptique

- Tenir les enfants et les novices éloignés de l'appareil.
- Ne jamais faire fonctionner sans surveillance.

EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS

Cet appareil est un spot avec tête rotative destiné à créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté avec une tension alternative de 230 V, 50 Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.
Cet appareil est prévu pour des utilisations professionnelles, p. ex. sur scènes, en discothèques, théâtres etc.
Les effets lumineux ne sont pas conçus pour un usage continu. Accordez leur une pause de temps à autre, cela prolongera leur durée de vie.
Eviter les secousses et l'emploi de la force lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.
Il ne faut jamais lever l'appareil par la tête de projecteur, car autrement la mécanique pourrait être endommagée. Toujours prendre l'appareil par les poignées de transport.
Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez toutefois les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez-vous que les câbles ne traînent pas au sol. Assurez-vous que l'appareil ne puisse pas être touché ou renversé. Il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.
L'appareil ne doit pas être utilisé ou stocké dans un environnement humide, dans lequel on doit s'attendre à des projections d'eau, de la pluie, de l'humidité ou du brouillard. L'humidité ou une humidité de l'air très élevée peut réduire l'isolation et mener à des électrocutions mortelles. Lors de l'utilisation de machines à fumée il faut veiller à ce que l'appareil ne soit jamais directement exposé au jet de fumée et qu'il soit mis en service au moins à 0,5 m de distance d'une machine de fumée. L'espace doit être enfumé de sorte que le chant de vision soit d'au moins 10 mètres.

Il faut que la température ambiante soit comprise entre -5°C et +45°C. Ne pas exposer l'appareil directement aux rayons solaires (lors d'un transport dans un véhicule fermé par exemple).
Lorsqu'une température ambiante est de +45°C l'hum idité relative atmosphérique ne doit pas dépasser 50 %.
Cet appareil ne peut être mis en service qu'à une altitude comprise entre -20 et 2000 m au-dessus du niveau de la mer.
N'utilisez pas l'appareil pendant un orage, puisqu'une surtension pourrait détruire l'appareil. Lors d'un orage, séparez l'appareil du secteur avec tous les pôles (tirer la fiche secteur).
Le symbole - - -m indique la distance minimale des objets illuminés. Ne jamais prendre une distance en dessous de la valeur entre la sortie de lumière et la surface à illuminer!
Seulement installer l'appareil sur des surfaces non inflammables. Afin d'assurer une ventilation optimale, il est nécessaire de laisser un espace d'au moins 50 cm autour de l'appareil. Des objets sensibles à la chaleur pourraient être endommagés à cause de la chaleur émise.

Lors de l'installation du projecteur, du démontage du projecteur et pendant l'exécution des travaux de service faites attention à ce que la zone en-dessous du lieu d'installation soit bouclée.
Pour le montage au dessus de la tête (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée. Il faut accrocher l'élingue de sécurité aux fixations prévues à cet effet.
Ne jamais accrocher l'élingue de sécurité aux poignées de transport!
N'utilisez l'appareil qu'après vous êtes assuré que le boîtier est bien fermé et toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.
Il ne faut jamais allumer la lampe, si la lentille d'objectif ou les couvercles de boîtier ont été enlevé, puisqu'il existe un danger d'explosion aux lampes à décharge et il se produit un rayonnement ultraviolet fort, qui peut causer des brûlures.
La température maximale ambiante T_a = 45°C ne doit pas être dépassée.
N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.
Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.
Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.
Il est interdit de retirer le code barre de l'appareil. Ceci annulerait toute garantie.
Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au

produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque utilisation est liée à des dangers, comme par ex. court circuit, incendie, électrocution, explosion de lampe, chute etc.

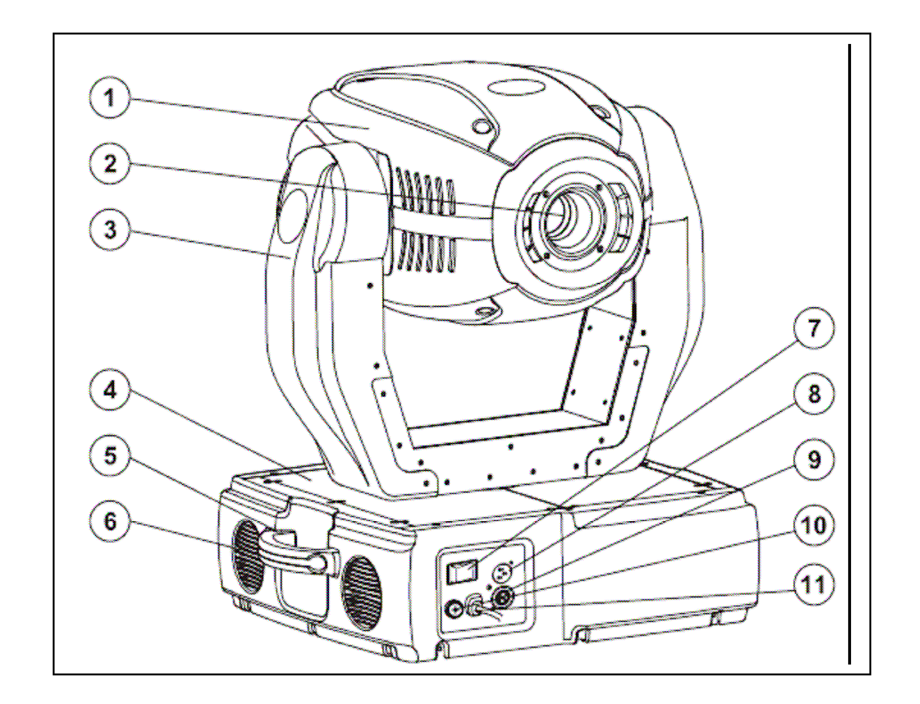
DESCRIPTION DE L'APPAREIL

LYRE SQUALE H068

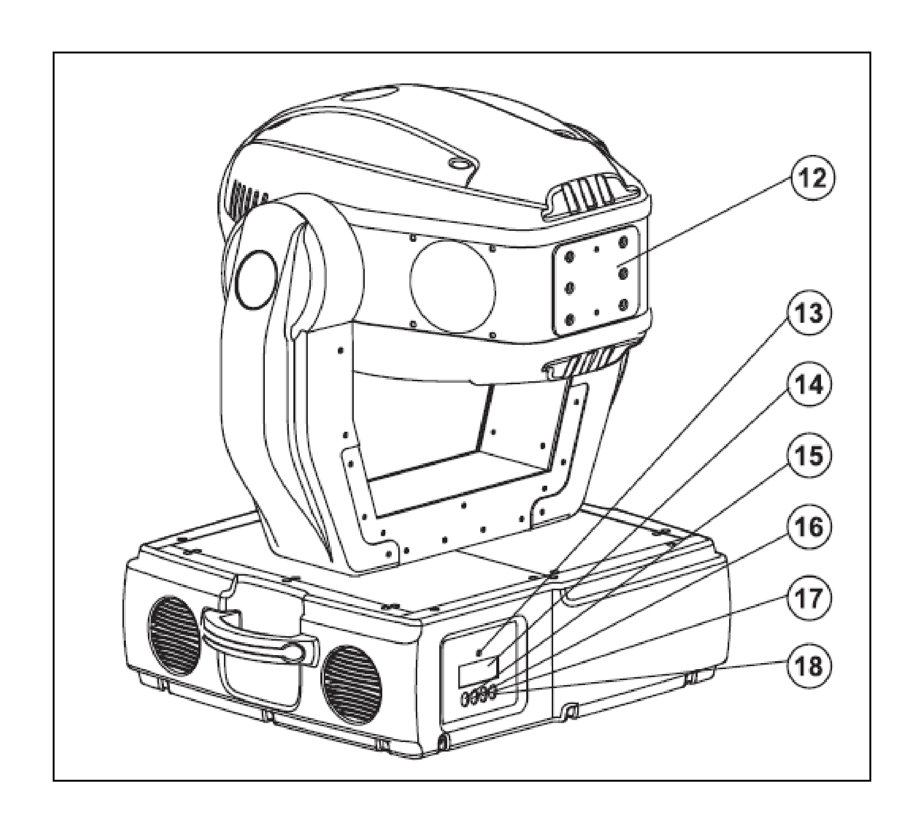
• Système de couleurs: 2 roues de couleurs
• Roue de couleurs 1 avec 9 filtres de couleurs dichroïques différentes + blanc
• Roue de couleurs 2 avec 6 filtres de couleurs dichroïques différentes + blanc et additionellement avec filtres correcteurs de 3200 K et 6000 K et filtre UV
• Jusqu'à 64 couleurs et demi-coloris peuvent être obtenus grâce à deux filtres correcteurs
• Effet "rainbow" bidirectionnel
• Roue de gobos 1 avec 9 gobos métalliques statiques et ouverts
• Avec fonction "gobo shake" pour les gobos rotatifs
• Roue de gobos 2 avec 2 gobos métalliques rotatifs, 4 gobos dichroïques multicolores et ouverts
• Tous les gobos rotatifs peuvent être échangés avec les autres
• Grâce à la combinaison du gobo multicolores et la roue des couleurs plusieurs mélanges de coloris possibles
• Prisme à 3 facettes avec rotation rapide
• Foyer motorisée contrôlable par télécommande
• Unité combinée shutter/variateur de lumière mécanique pour une variation de lumière douce et effet stroboscopique avec 1 à 10 flashs par seconde
• Activation de la lampe par télécommande possible
• Fonction macro pour combinaisons entre roue de gobo rotatif et prisme rotatif
• Fonction blackout lors d'un mouvement de tête ou sélection des gobos/des couleurs/du prisme
• Vitesse du mouvement PAN/TILT par télécommande possible pour but d'une programmation simplifiée
• Reset contrôlable par télécommande
• Ventilateur silencieux avec vitesse de ventilateur réglable
• 16 canaux DMX - résolution 16 Bit du mouvement Pan/Tilt
• 14 canaux DMX - résolution 8 Bit du mouvement Pan/Tilt
• Mouvement PAN à 530°
• Mouvement TILT à 280°
• Zoom Multistep motorisé avec trois angles différents (15°, 18° et 22°)
• Iris réglable en continu
• Control Board avec affichage 4 positions pour ajuster l'adresse DMX start
• Pour lampe MSR 575/2 ou MSR 575
• Contrôlable via DMX-512 par chaque contrôleur DMX standard

Aperçu des parties

(1) Tête rotative
(2) Lentille
(3) Bras rotatifs
(4) Base
(5) Poignée de transport
(6) Ventilateur
(7) Interrupteur ON/OFF
(8) Entrée DMX
(9) Sortie DMX
(10) Porte-fusible
(11) Alimentation



(12) Système de lampe
(13) DEL de contrôle
(14) Affichage
(15) Touche Mode
(16) Touche Enter
(17) Touche Down
(18) Touche Up



INSTALLATION

Installer/Remplacer la lampe

DANGER DE MORT!
Toujours mettre hors tension avant de mettre en place l'ampoule!
Débrancher avant toute manipulation!

Pour l'installation, vous avez besoin d'une lampe MSR 575/2 ou MSR 575.

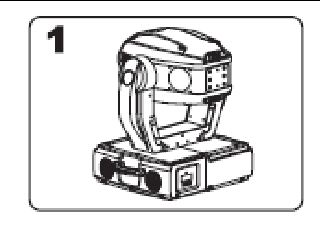
La lampe ne peut être changée que si les vêtements de protection appropriés sont utilisés (lunettes de protection, gants de protection, casque de protection avec visière, tablier de cuir).

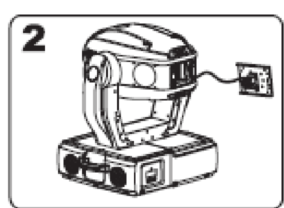
ATTENTION!
La lampe doit être remplacée lorsqu'elle a été endommagée ou déformée par la chaleur!

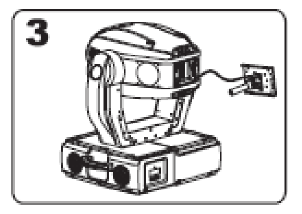
La durée de vie indiquée par le fabriquant ne doit jamais être dépassée. C'est pour cette raison que vous devez notez avec précaution les heures de fonctionnement de la lampe ou contrôler le compteur d'heures régulièrement et remplacer la lampe à temps.
La lampe usée est à conserver dans un récipient de protection et à manipuler avec précaution.
La lampe utilisée a une température moyenne de 600° C.

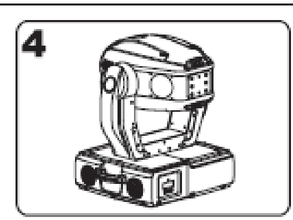
Avant le remplacement de l'ampoule, toujours laisser refroidir (env. 10 minutes) celle-ci et débrancher l'appareil.

Ne jamais manipuler l'ampoule directement avec les doigts. Veuillez respecter les instructions du fabricant.
Ne pas utiliser des ampoules d'une puissance supérieure, la température dégagée par celles-ci étant trop haute pour cet appareil. En cas de non respect de cette consigne, la garantie n'est plus valable.
Procédure:





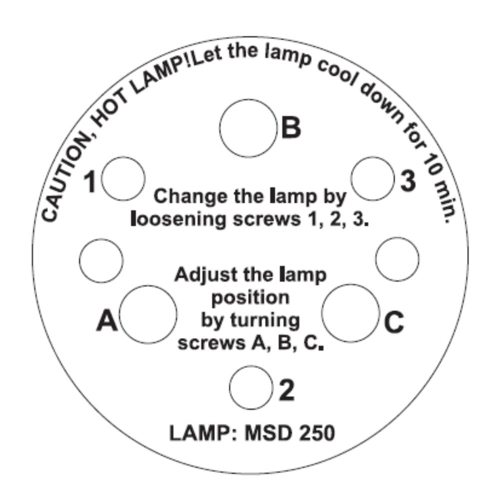




1: Dévissez les vis de fixation X, Y, Z du système de lampe et retirez-le.
2: Quand vous remplacez une lampe, retirez la lampe défectueuse avant.
3: Insérez la lampe dans le porte-lampe.
4: Replacez le système de lampe et vissez les vis de fixation.
5: Ajustez la lampe comme décrit ci-dessous

Ne jamais mettre l'appareil sous tension avant que le boîtier ne soit refermé.

Ajuster la lampe



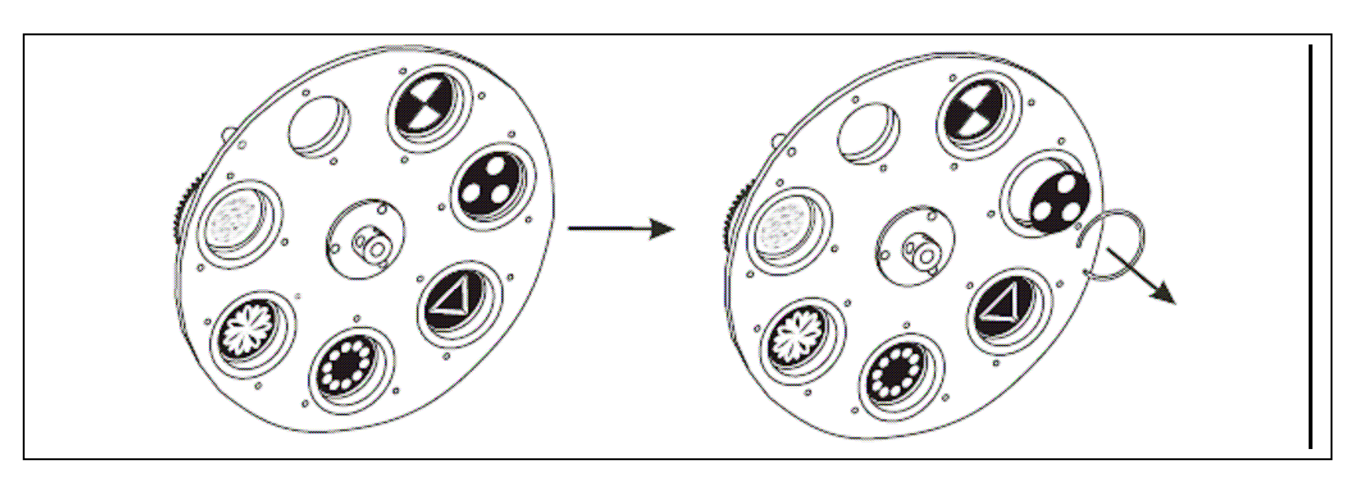
Le porte-lampe de l'appareil est ajusté à l'usine. Comme les lampes à utiliser diffèrent d'un fabricant à l'autre, il peut être nécessaire de procéder à un nouvel ajustement de la position du porte-lampe. Par exemple, si la lumière ne semble pas être repartie de manière uniforme dans le rayon, il faut ajuster la lampe à nouveau.
Allumez la lampe et dirigez le rayon de lumière sur une surface plane (mur). Comme la distance optimale entre la lampe et la lentille a déjà été réglée pendant l'installation par la vis **"A"**, c'est seulement le "Point chaud (plus clair du rayon de lumière) qui doit être centré. Pour cela, tournez la vis "B". Si le Point Chaud semble trop clair, vous pouvez affaiblir son intensité en déplaçant vers le réflecteur. Tournez alors la vis **"A"**, jusqu'à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme.
Si la lumière semble plus clair au bord extérieur du rayon qu'au centre, la lampe se trouve trop proche Au réflecteur. Dans ce cas, éloignez la lampe du réflecteur, jusqu'à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme et le rayon semble assez clair.

Introduire/échanger gobos

DANGER DE MORT!
Toujours débrancher l'appareil avant d' introduire les gobos!

ATTENTION!
Ne jamais dévisser les vis des gobos rotatifs.
Autrement les paliers s'ouvriraient !

Quand vous voulez utiliser des formes et dessins différents comme le gobos standards, ou quand vous voulez échanger gobos, procédez de la manière suivante:
Enlevez l'anneau de fixation avec un outil approprié. Retirez le gobo et insérez le nouveau gobo. Pressez l'anneau de fixation et introduisez-le avant le gobo.



ATTENTION!
Le système par insertion permet d'échanger les gobos sans outils.
Introduire/échanger les gobo selon la description faite ci-dessus.

Montage du projecteur

DANGER DE MORT!
Lors de l'installation de l'appareil, il faut considérer les instructions ci-présentes et les normes nationales respectives! L'installation est à faire effectuer par un installateur agrée!

Les dispositifs de suspension du projecteur doivent être construites et placés de telle manière qu'ils puissent supporter une charge utile 10 fois supérieur au poids total pendant 1 heure sans déformation permanente nuisible.
L'installation doit toujours être effectuée avec une deuxième suspension indépendante, par ex. un filet de capture approprié. Cette deuxième suspension doit être installée de telle manière qu'en cas de défaut de la suspension principale aucune partie de l'installation ne puisse tomber.
Pendant le montage, l'adaptation et le démontage, la présence inutile dans le secteur de surfaces de mouvement, sur des ponts d'illumination, sous des plates-formes de travail surélevées ainsi que près d'autres aires de danger est interdite.
Le propriétaire doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinées par des experts.
Le propriétaire doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins tous les quatre ans par un expert au cadre de l'épreuve de réception.
Le propriétaire doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins une fois par an par une personne compétente.

Procédure:
De manière idéale, le projecteur devrait être installé en dehors du secteur de présence de personnes.
IMPORTANT! LE MONTAGE AU DESSUS DE LA TETE EXIGE UN HAUT NIVEAU D'EXPERIENCE. Ceci comprend (de manière non exhaustive) des calculs pour la définition de la capacité de charge, le matériel d'installation utilisé et des inspections de sécurité régulières du matériel utilisé et du projecteur.
N'essayez jamais de procéder à une installation vous-même, si vous ne disposez pas d'une telle qualification, mais commissionnez un installateur professionnel. Des installations incorrectes peuvent causer des blessures et/ou l'endommagement de l'appareil.
Il faut installer le projecteur en dehors des zones d'activités humaines.
Si le projecteur doit être décroché du plafond ou de poutres élevés, il faut toujours utiliser des systèmes de traverses. Ne jamais installez le projecteur de manière qu'il puisse osciller librement .
Attention: En tombant, les projecteurs peuvent causer des blessures considérables! En cas de doutes concernant la sécurité d'une forme d'installation possible, NE PAS installer le projecteur!
Rassurez-vous avant le montage que la surface de montage peut supporter au moins dix fois la charge ponctuelle du poids du projecteur.

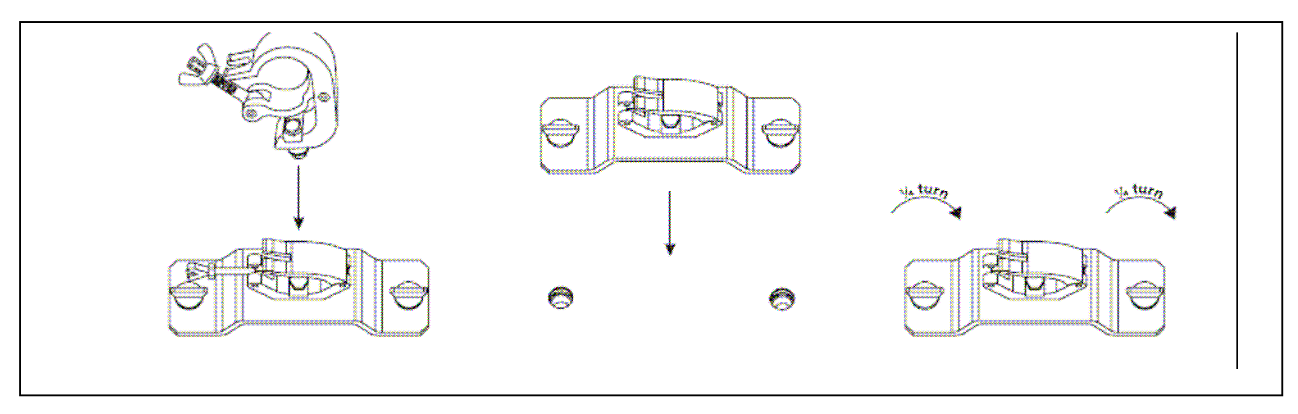
DANGER D'INCENDIE!
Assurez-vous lors du montage qu'il n'y ait pas de matériau facilement inflammable en contact avec le boîtier (distance minimale 0,5 m)!

ATTENTION!
Installez le projecteur uniquement à l'aide des deux crochets appropriés. Svp observez de même les indications d'installation sur le côté bas de l'unité de base.
Veillez à ce que l'appareil soit bien fixé. Assurez-vous que l'attache soit robuste et stable.

L'appareil peut être mis directement au sol ou être installé dans chaque position possible dans le Trussing, sans changer ses caractéristiques fonctionnels.

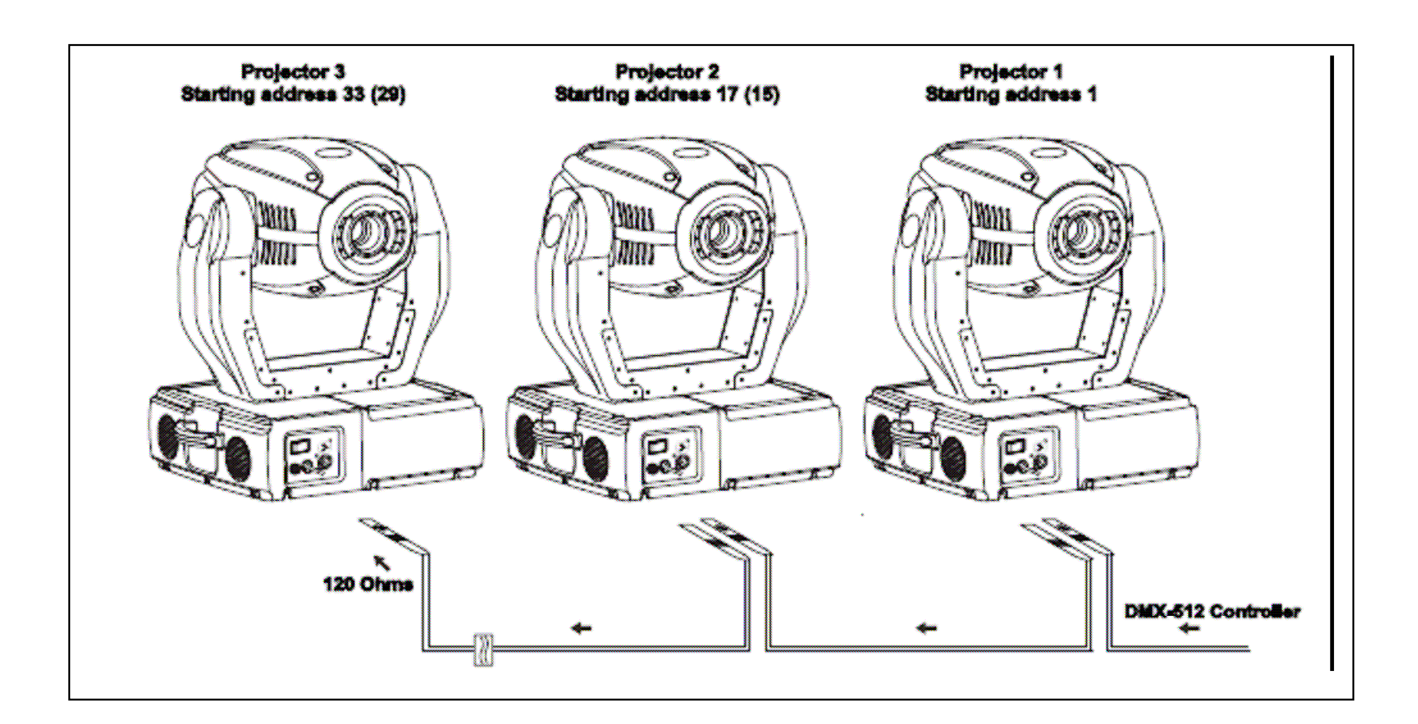
La base de projecteur peut être installée en deux manières différentes.
Pour le montage au dessus de la tête (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée, qui est construite au moins pour 12 fois le poids de l'appareil. Vous devez seulement utiliser une élingue de sécurité avec maillons de connexion fileté. Accrochez l'élingue de sécurité dans le trou prévu à cette effet dans la base et le trussing. Accrochez le bout au maillon de connexion fileté et serrez bien le vis de fixation.
La distance de chute maximale est 20 cm.
Une élingue de sécurité déjà utilisée ou défectueuse doit ne jamais être utilisée à nouveau.

DANGER DE MORT!
Avant la première mise en marche, l'installation doit être contrôlé par un organisme agrée!



Visser les crochets avec un vis M12 à la support de fixation.
Insérez les deux serrages Quick-Lock de la première fixation dans les trous dans la base. Fixez les serrage Quick-Lock. Installez la deuxième support de fixation.

Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur – projecteur





Faites attention que les câbles n'aient pas de contact entre eux. Il se peut autrement que les appareils ne fonctionnent pas correctement.





Ne pas oublier que l'adresse initiale dépend du contrôleur utilisé. Il est indispensable de consulter le mode d'emploi du contrôleur utilisé

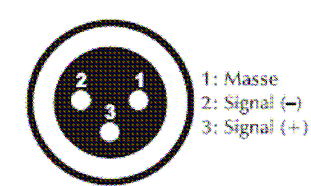


Le raccord entre le contrôleur et le projecteur ainsi qu'entre les projecteurs doit être effectué avec un câble gainé bipolare. Raccord XLR 3 pôles.

Occupation de la connection XLR:

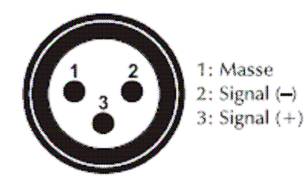
Sortie DMX

Douille XLR encastrable:



Entrée DMX

Fiche XLR encastrable:



Quand vous utilisez un contrôleur avec cette application, vous pouvez directement connecter la sortie DMX du contrôleur avec l'entrée DMX du premier appareil de la chaîne DMX. Quand vous voulez connecter des contrôleurs DMX avec des sorties DMX différentes, il est nécessaire d'utiliser des câbles d'adaptation.

Connecter une chaîne DMX serielle:

Connectez la sortie DMX du première appareil de la chaîne avec l'entrée DMX de l'appareil suivant. Toujours connecter une sortie avec l'entrée de l'appareil suivante jusqu'à ce que tous les appareil soient connectés.

Attention: Au projecteur ultérieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de terminaison. Braser une résistance de 120 Ω sur la prise XLR entre Data (-) et Data (+) et l'attacher dans la sortie DMX du projecteur ultérieur.

Alimentation

Branchez l'appareil sur la prise secteur.

L'occupation des câbles de connection est:

Câble	Pin	International
Brun	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune/Vert	Terre	⏚

La terre doit être connectée!

Quand vous connectez l'appareil directement au secteur local, vous devez installer un interrupteur secteur avec une ouverture de 3 mm au minimum sur chaque pôle.

Cet appareil doit seulement être connecté avec une installation électrique correspondant aux régulations IEC. L'installation doit être équipée avec un disjoncteur à courant de défaut (RCD) avec un courant différentiel résiduel de 30 mA. Ne jamais connecter des effets lumineux à un "dimmer pack".

MANIEMENT

La lyre H068 commencera à fonctionner dès que vous le brancherez au secteur. Durant le Reset (réinitialisation), les moteurs s’ajusteront automatiquement et l’appareil sera prêt à fonctionner.

Affichage et touches de fonction

Opération Stand Alone

En mode Stand Alone, vous pouvez utiliser La lyre SQUALE H068 sans contrôleur.
Débranchez La lyre SQUALE H068 du contrôleur et démarrez le programme interne:
Veuillez suivre les instructions sous Control Board.

Contrôle par DMX

Vous pouvez contrôler les projecteurs individuels grâce à votre contrôleurs DMX. Chaque canal DMX a une occupation différente avec des caractéristiques différentes. Les canaux DMX individuels et leur caractéristiques se trouvent dans le chapitre Protocole DMX.

Codage du projecteur

L'unité de contrôle de La lyre SQUALE H068 permet de coder l'adresse initiale DMX des projecteurs.
L'adresse initiale est le premier canal à partir le projecteur répond au contrôleur DMX.
Lorsque vous codez l'adresse initiale au canal 17, La lyre SQUALE H068 occupera les canaux 17 à 32.
Assurez-vous qu'il n' y ait pas de canaux entrelacés pour assurer un contrôle correct et indépendant d'autres appareils DMX.
Lorsque plusieurs lyres SQUALE H068 sont codés à la même adresse initiale, elles fonctionneront en synchronisation.

Procédure:

1. Mettez La lyre SQUALE H068 sous tension et attendez jusqu'à ce que le reset soit effectué (´**rSt**´ clignote dans l'affichage).
2. Pressez la touche Mode pour accéder au menu principal. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique **"A001"**. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection (le caractère ´**A**´ clignote).
3. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'adresse désirée.
4. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

Contrôle:

Après avoir codé tous les La lyre SQUALE H068 vous pouvez commencer avec le maniement via vôtre contrôleur DMX.

Attention:

L'appareil indique les modes des signaux DMX-512 et de la lampe grâce à l'affichage:
Après avoir mis l'appareil sous tension, le projecteur reconnaîtra s'il reçoit des signaux DMX-512 ou non. S' il y a de signaux DMX à la douille entrée DMX, l'affichage indique **"A001"** avec l'adresse actuelle. S' il n'y a pas de signaux DMX à la douille entrée DMX, l'affichage clignote.
Cette situation est possible quand:
-la fiche 3-pôle XLR (câble avec les signaux DMX du contrôleur) n'est pas connectée à l'entrée d'appareil
-le contrôleur est mis hors tension ou défectueux
-le câble ou le connecteur es défectueux ou le câble de signal n'est pas connecté correctement avec l'entrée

Attention:

Au projecteur ultérieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de 120 Ω. La résistance est nécessaire pour un fonctionnement correct des projecteurs.

Ensuite, se référer au protocole ci-joint pour connaître l’ensemble des fonctionnalités et leurs spécificités.

Control Board

L'unité de contrôle se trouve au pied de la lyre squale H068 et offre plusieurs fonctions, par exemple pour ajuster l’adresse DMX, indiquer les heures de maniement du projecteur ou de la lampe, allumer ou éteindre la lampe, commencer les séquence de démonstration, faire un reset ou utiliser des fonctions spéciales pour contrôle manuel ou l'entretien.
Pressez la touche Mode pour accéder au menu principal. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique "A001" avec l'adresse codée. Pressez les touches Up/Down et l'affichage indique: **A001, rPAn, rTilt, 16br, Lati, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPEC**. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler. Les différentes fonctions sont:

Fonctions principales

- « A001 » DMX 512 Codage de l'adresse initiale:
Le caractère ´**A**´ clignote. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'adresse désirée (001 - 512). Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

- « Rpan » Pan reverse:
Cette fonction permet d'invertir le mouvement PAN. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour activer cette fonction ou **"OFF"** pour éteindre cette fonction. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

- « rTilt » Tilt reverse:
Cette fonction permet d'invertir le mouvement TILT. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour activer cette fonction ou **"OFF"** pour éteindre cette fonction. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

- « 16br »Résolution de mouvement:
Avec cette fonction, vous pouvez ajuster la résolution du mouvement 8 ou 16 bit. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** (16 bit) ou **"OFF"** (8 bit). Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

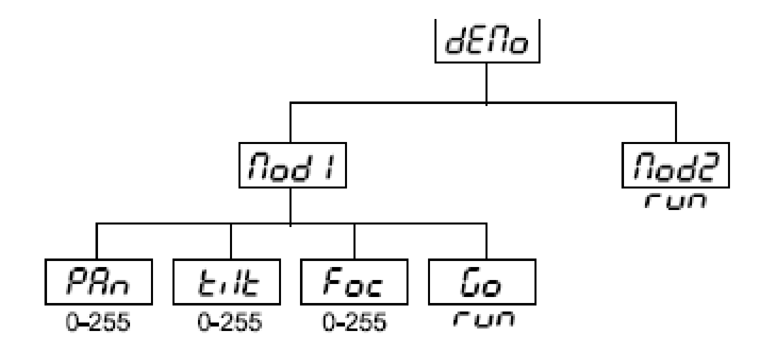
Attention:
Quand vous ajustez la résolution 16 bit, le projecteur occupe 16 canaux DMX. Quand vous ajustez la résolution 8 bit, le projecteur occupe seulement 14 canaux DMX. Veuillez voir le protocole DMX.

- "Lati" Lamp On time:
Cette fonction permet d'indiquer les heures d'allumage de la lampe. Pressez la touche Enter ou la touche Mode pour retourner au menu principal. Pour mettre l'affichage LAti à 0 veuillez pressez les touches Up, Down et Enter.

- "Poti" Power On time:
Cette fonction permet d'indiquer les heures de fonctionnement du projecteur. Pressez la touche Enter ou la touche Mode pour retourner au menu principal.

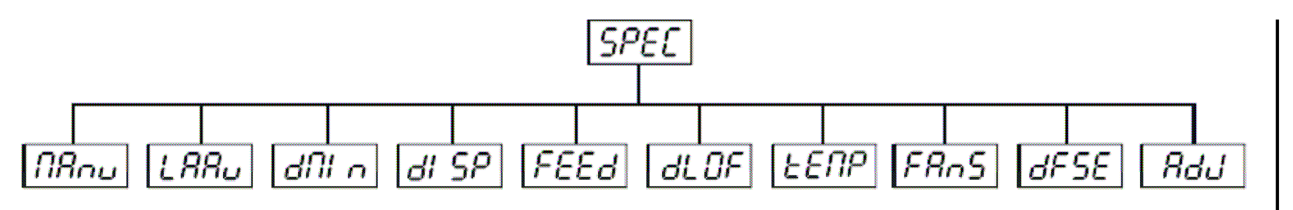
- « LAMP » Allumer/éteindre la lampe:
Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour allumer la lampe ou **"OFF"** pour éteindre la lampe. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

- **« demo » Séquences de démonstration:**
Cette fonction permet de débuter des séquences spéciaux sans contrôleur externe pour démontrer les possibilités du SQUALE HO48. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner les séquences du mode **"Mod1"** ou **"Mod2"**. Le mode **"Mod1"** est recommandé pour des projections sur le mur sans mouvement de la tête. Le mode **"Mod2"** utilise toutes les fonctions du SQUALE HO68 et est parfait pour une présentation complète de l'appareil.



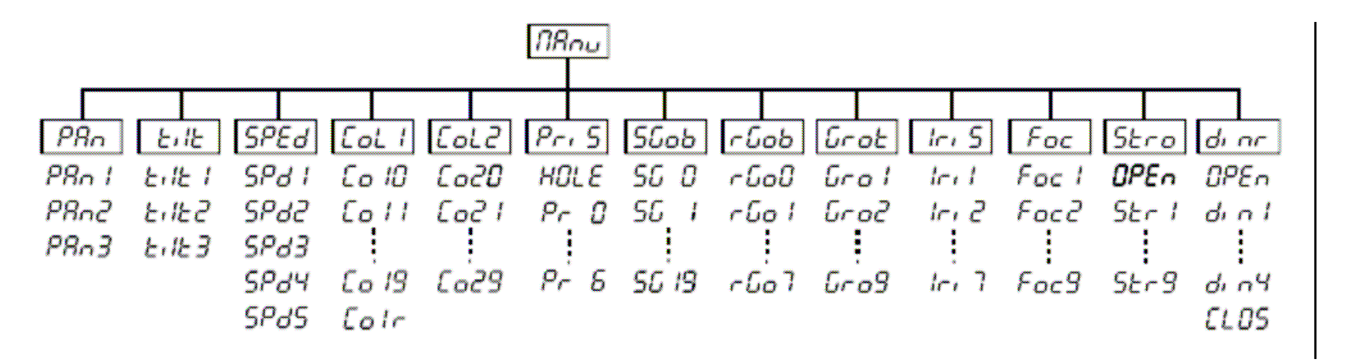
Rese – fonction reset
Pressez la touche Enter pour le débuter le reset. Toutes les fonctions et positions vont être ajustées à leur positions standards.

SPEC - fonctions spéciales
Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique les différents fonctions. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection.



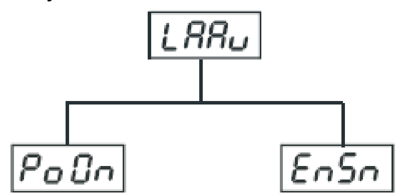
Manu – contrôle manuel des fonctions

Cette fonction permet de contrôler les fonctions des canaux manuellement. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner la fonction désirée. Pressez la touche Enter pour ajuster l'effet ou la touche Mode pour l'annuler.



LAAu - Allumer la lampe automatiquement

Grâce à cet menu, vous pouvez ajuster la fonction allumer la lampe et désactiver le senseur de lumière.



POOn - Allumer la lampe automatiquement

Cette fonction permet d'allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil en service. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON“** pour allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil en service ou **"OFF“** si vous ne voulez pas allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil en service. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

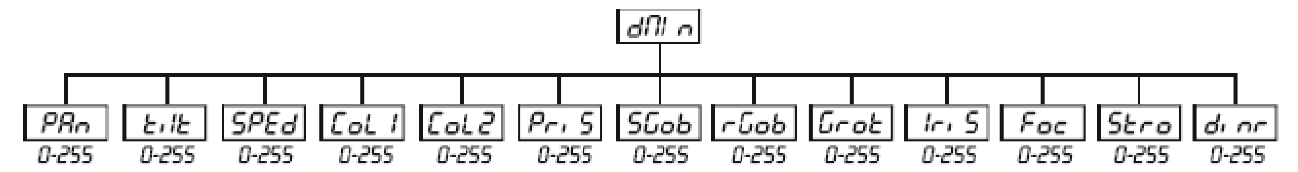
« EnSn » - Activer/désactiver le senseur de lumière

Cette fonction permet de désactiver le senseur de lumière. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON“** pour activer le senseur de lumière ou **"OFF“** si vous voulez désactiver le senseur de lumière. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

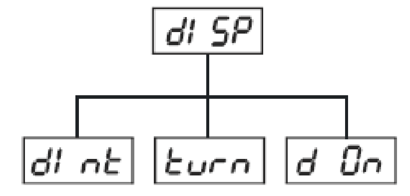
Attention: L'option "OFF" est seulement prévue pour des cas d'urgence, par exemple quand le senseur de lumière fait défaut et que vous attendez les pièces de rechange. Quand le senseur de lumière est désactivé, les messages d'erreur "LAEr, SnEr, HEAt" ne sont pas affiché ("HEAt" apparaît, mais seulement quand la lampe était éteinte et allumée pendant 5 minutes.) À cause de cela, l'électronique de l'appareil continuera d'essayer d'allumer la lampe même si elle est défectueuse ou absente ! Veuillez noter que cette action pourrait détruire des éléments électroniques.

« Dmi n » - valeurs DMX :

Possibilité de voir tous les valeurs DMX reçues par le contrôleur. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner le canal désiré. Pressez la touche Enter pour voir les valeurs DMX ou la touche Mode pour l'annuler.



« DiSp » - ajuster l'affichage:
Cette fonction permet d'ajuster les valeurs de l'affichage:



« Dint » - Intensité de l'affichage:
Cette fonction permet d'ajuster l'intensité de l'affichage entre 20 % et 100 %. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'intensité de l'affichage. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

« Turn » - Inversion de l'affichage
Cette fonction permet de tourner l'affichage par 180°. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"Affichage normale"** ou **"Affichage 180°"** . Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

« D On »- Blackout automatique de l'affichage
Cette fonction permet de maintenir l'affichage ou de la éteindre après 2 minutes sans fonction sur l'unité de contrôle. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour maintenir l'affichage ou **"OFF"** pour le éteindre automatiquement. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

-"FEEd" PAN/TILT-Feedback:
Cette fonction permet de retourner la lyre à la position correcte, quand cette position a été changée
Par un effet externe, p. ex. grâce à un choc. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour retourner à
la position correcte ou **"OFF"** (sans fonction Feedback). Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.
Notez: Quand la fonction Feedback a été éteinte, la position PAN/TILT à été changée grâce aux forces extérieures et la fonction Feedback à été réactivée, il est possible que l'appareil ne fonctionne pas en synchronisation avec les valeurs DMX. Dans ce cas, veuillez exécuter un Reset pour synchroniser l'appareil autre fois.

-« D int » Intensité de l'affichage :
Cette fonction permet d'ajuster l'intensité de l'affichage entre 20 et 100. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'intensité de l'affichage. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

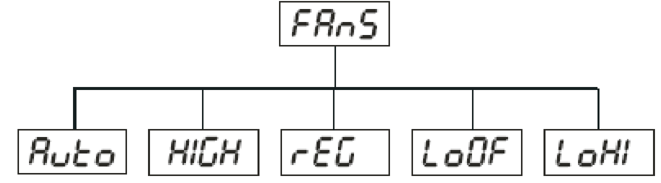
- « D Lof » Éteindre la lampe via DMX:
Cette fonction permet d'éteindre la lampe via DMX. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour éteindre la lampe via DMX ou **"OFF"** si vous ne voulez pas éteindre la lampe via DMX. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.

- « tEMP » température

L'affichage indique la température intérieure en dégrée Celsius. Une température intérieure jusqu'à 80°C est normale. Assurez-vous que la température ambiante ne dépasse pas 45°C.

- « FanS » contrôle de la vitesse du ventilateur

Cette fonction permet de sélectionner les 5 modes de la vitesse du ventilateur. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"Auto, High, reG, Lo.HI, Lo.OF"**. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler.



-« Auto » ajustement automatique de la vitesse du ventilateur sans contrôle DMX

Ce mode est identique avec "reG", mais la vitesse initiale du ventilateur ne peut pas être contrôlée par DMX.

- « HIGH » vitesse du ventilateur maximale

Le projecteur commute le ventilateur à la vitesse maximale.

- « rEG » ajustement automatique de la vitesse du ventilateur

Quand la température intérieure dépasse un certain niveau, la vitesse du ventilateur augmente automatiquement pour contrôler la température intérieure. Cette procédure peut être répétée jusqu'à 7 fois.

- « LoOf » vitesse du ventilateur bas/maximale/éteindre la lampe

La vitesse du ventilateur reste bas jusqu'à la température intérieure surpasse le maximum. Après, le projecteur éteint la lampe automatiquement.

- « LoHi » vitesse du ventilateur bas/maximale

La vitesse du ventilateur reste basse jusqu'à ce que la température intérieure ait augmentée au maximum. Après, le projecteur commute le ventilateur à la vitesse maximale.

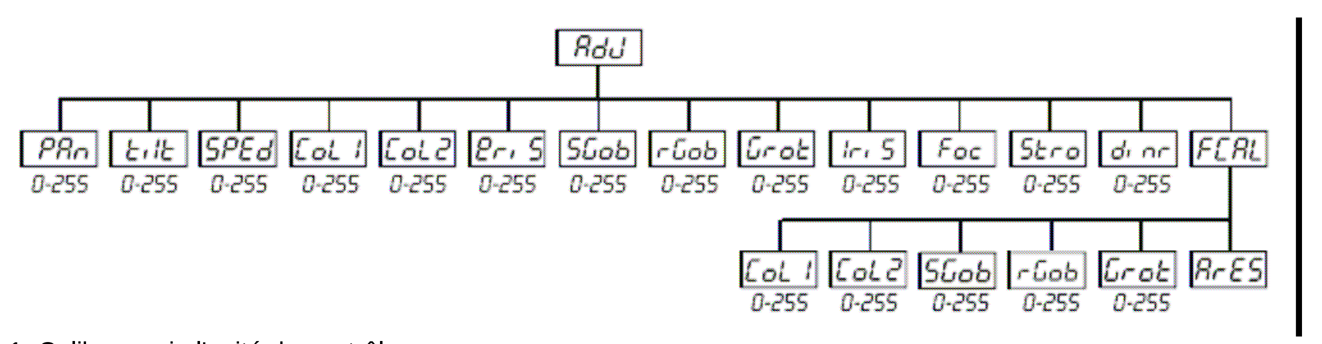
Veuillez respecter: En mode "HIGH" et "Auto", la vitesse initiale du ventilateur ne peut pas être contrôlée par DMX.

- « DFSE » Valeurs prédéterminées

Cette fonction permets de remettre à zéro toutes les données individuelles du projecteur sur la valeur prédéterminée à l'usine. Appuyez sur la touche Enter pour remettre les valeurs à zéro. Sur l'affichage **"rSt"** apparaît. Veuillez prendre les valeurs prédéterminées individuelles du tableau ci-dessous.

Fonction	Affichage	Valeur prédé-terminée
PAN-reverse	rPAn	On / OFF
TILT-reverse	rtilt	On / OFF
Resolution	16br	On / OFF
Éteindre la lampe automatiquement	PoOn	On / OFF
Activer/déactiver le senseur de lumière	EnSn	On / OFF
Éteindre l'affichage automatiquement	d On	On / OFF
Intensité de l'affichage	d Int	20 40 60 80 100
Inversion de l'affichage	turn	turn / turn
Fonction Feedback	FEEd	On / OFF
Éteindre la lampe/DMX	dLOF	On / OFF
Contrôle du ventilateur	FAnS	Auto / HIGH / rEG / LoOF / LoHI

-« AdJ » Calibrage des roues:
Cette fonction permet de calibrer les positions correctes des différentes roues. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique les différents fonctions: **"PAn, Tilt, SPEd, Colo, CYAn, MAGE, YELL, MACr EFEC, Zoom, Stro, dimr, FCAL"**. Ces fonctions permet de ajuster l'appareil au positions désirées (0-255) avant de commencer la fonction calibrage. Après avoir ajusté les positions, utilisez la dernière fonction ´**FCAL**´ (Fixer calibrage).



<u>1. Calibrage via l'unité de contrôle</u>
Pressez la touche Enter et l'affichage indique les fonctions: **"PAn, Tilt, SPEd, Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot, IriS, Foc, Stro, dimr, FCAL"** pour une calibrage fin. Pressez la touche Enter pour sélectionner la fonction désirée. Pressez les touches Up/Down pour ajuster les valeurs de 0 à 255. Pressez la touche Enter pour confirmer la sélection ou la touche Mode pour l'annuler. Cette procédure peut être répétée pour chaque paramètre de calibrage. Après avoir ajusté les positions, utilisez la fonction ´**ArES**´ pour mémoriser la calibrage dans l'EEPROM et pour faire un reset. Après avoir fini le reset, l'affichage indique ´**FCAL**´. Pressez la touche Enter pour répéter le calibrage ou la touche Mode pour retourner au menu ´**AdJ**´.

<u>2. Calibrage via contrôleur DMX</u>
Pressez la touche Enter et l'affichage indique les fonctions: **„Colo, EFEC“** pour un calibrage fin. Pressez

la touche Enter pour sélectionner la fonction désirée.
Vous pouvez maintenant calibrer les roues de couleurs et effets via votre contrôleur.

Protocole de calibrage DMX

DMX Channel	1	2	3	4	5	6	7	8
Function	COL.1	COL.2	SGOB	RGOB	GROT	-	COLOURS 1	COLOURS 2
	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	-	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL
	SMOOTH MICROSTEP MOVEMENT							

DMX Channel	9	10	11	12	13	14	15	16
Function	PRISM	STATIC GOBOS	ROTATING GOBOS	GOBO ROTATION	IRIS	FOCUS	STROBE	DIMMER
	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL

Après avoir ajusté les positions, utilisez la fonction ´**ArES**´ pour mémoriser le calibrage dans l'EEPROM et pour faire un reset.

Avis d'erreur et d'information

Quand vous mettre l'appareil en service, il fait un Reset. Quand l'affichage indique un avis d'erreur, il y a un erreur sur un ou plusieurs canaux. L'avis d'erreur précise le canal respectif.
Quand l'affichage indique p.ex. "CoEr", ce qui implique un problème sur la roue de couleurs. Quand il y a d'autres erreurs sur canaux différents, les avis d'erreur clignote 5 fois dans l'affichage, puis l'appareil fait un Reset. Quand les avis d'erreur apparaît 3 fois, l'appareil détecte quand il y a plus de 3 erreurs. Quand il y a 3 erreurs ou plus, l'appareil ne fonctionne, quand il y a moins de 3 erreurs, seulement les canaux avec erreur ne fonctionne plus.
L'avis d'erreur respectif est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou l'aimant manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). Le feature du canal respectif n'est pas à la position correcte.
Les avis d'erreur différents sont:

« HEAT »
Cet avis est indiqué quand vous essayez d'allumer la lampe avant les 5 minutes après avoir mis l'appareil hors tension (la lampe est trop chaude).
Cet avis apparaît quand la lampe ne peut pas être allumée en 20 secondes. Le SQUALE H068 mémorisera cet information et allumera la lampe automatiquement après les 5 minutes.
Attention: Veuillez respecter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est désactivé (fonction "EnSn").

« LAEr »
S'il n'est pas possible d'allumer la lampe 7 fois sans succès, l'affichage indiquera ´**LA.Er**´.
Cet avis indique que la lampe peut être défectueuse, qu' il n' y a pas de lampe ou que la température intérieure est trop haute (p. ex. quand la température ambiante dépasse 45°C) ou que le starter ou ballast est d éfectueux.
Veuillez remplacer la lampe ou contrôlez la température ambiante ou contactez votre revendeur si la situation n'est pas causée par la lampe.
Attention: Veuillez noter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est désactivé (fonction "EnSn").

« Nber » Cet avis est indiqué quand la communication entre platine principale et l'unité de contrôle est troublée.

« C1Er » Erreur à la roue de couleurs 1. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La roue de couleurs n'est pas à la position correcte.

« C2Er » Erreur à la roue de couleurs 2. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue de couleurs n'est pas à la position correcte.

« RgEr »Erreur à la roue de gobos rotatifs. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue de gobos rotatifs n'est pas à la position correcte.

« IGEr » Erreur d'index sur le gobo rotatif. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La gobo rotatif n'est pas à la position correcte.

« SGEr » Erreur à la roue de gobos statiques. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue de gobos n'est pas à la position correcte.

« PrEr » Erreur à la roue du prisme. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La roue du prisme n'est pas à la position correcte.

« FtEr »
Cet avis indique que la température intérieure était trop haute (p. ex. quand la température ambiante dépasse 45°C) et que le relais intérieur a coupé l a lampe. Cet avis apparaît jusqu' à ce que la température redescende à un niveau acceptable. Après l'affichage indique HEAt (la lampe est trop chaude).

« SnEr »
Cet avis indique que la diode photoélectrique est défectueuse. Veuillez contactez votre revendeur.
Attention: Veuillez respecter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est désactivé (fonction "EnSn").

« PoEr »
Cet avis indique que l'appareil a été débranché brièvement.

« PaEr »
Erreur au mouvement PAN des bras rotatifs. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). Les bras rotatifs ne sont pas à la position correcte.

« TiEr »
Erreur au mouvement TILT de la tête. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). La tête n'est pas à la position correcte.

« FrEr »
Cet avis indique qu'il n' y a pas la tension standard de 50 ou 60 Hz.

NETTOYAGE ET MAINTENANCE

L'utilisateur doit s'assurer que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinées au moins tous les quatre ans par un expert au cadre de l'épreuve de réception.
L'utilisateur doit s'assurer que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinées au moins une fois par an par une personne compétente.
Entre autres, il faut respecter particulièrement les points suivants:
1) Toutes les vis avec lesquelles l'appareil ou des parties de l'appareil sont montés, doivent être fixement serrées et ne doivent pas être corrodées.
2) Au boîtier, aux fixations et au lieu de montage (plafond, fixations pour une installation sur un niveau moins élevé, Traverse) aucune déformation ne doit être visible.

3) Des parties mouvantes mécaniques comme des axes, des oeillets et similaires, ne doivent avoir aucune trace d'usure (par ex. usure par frottement ou dommages) et ne doivent pas tourner de manière déséquilibrée.
4) Les lignes de raccord électriques ne doivent avoir aucun endommagement, vieillissement de matériel (par ex. des lignes poreux) ou des dépôts. D'autres régulations adaptées au lieu d'utilisation respectif et à l'utilisation, seront respectées par l'installateur compétent et des défauts de sécurité seront éliminés.

DANGER DE MORT!
Toujours débrancher avant de procéder à l'entretien!

L'appareil doit être nettoyé régulièrement (poussière etc.). Pour le nettoyage, utilisez un torchon non pelucheux humide. N'utiliser en aucun cas de l'alcool ou des détergents pour le nettoyage.

ATTENTION!
La lentille endommagée doit être remplacée pour que la qualité du rayon ne soit pas amoindrie par les fissures ou rayures éventuelles!

La lentille Fresnell doit être nettoyée toutes les semaines, car des résidus de liquide de brouillard se déposent rapidement. Nettoyer le ventilateur tous les mois.
Nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou une lame d'air.
Les verres colorés dichroïques doivent être nettoyés une fois par mois.

L'intérieur de l'appareil ne contient pas de parties nécessitent un entretien sauf la lampe et le fusible.
L'entretien et les réparations doivent être effectués par un technicien compétent!
Veuillez faire attention aux instructions sous "Installer/Remplacer la lampe".

Remplacer le fusible

Une ampoule défectueuse peut entraîner un fusible "grillé". Toujours remplacer un fusible par un autre de modèle identique.
Avant le remplacement du fusible débrancher l'appareil.
Procédure:
Pas 1: Dévissez le porte-fusible (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) au dos de l'appareil avec un tournevis et le retirer du boîtier.
Pas 2: Retirez le fusible défectueux du porte-fusible.
Pas 3: Installez le nouveau fusible au porte-fusible.
Pas 4: Remettez le porte-fusible dans le boîtier et vissez-le.
Si des pièces de rechange sont nécessaires, toujours utiliser des pièces d'origine.
Quand le câble secteur de cet appareil est endommagé, il doit être remplacé par un installateur agrée pour éviter des dangers.
Pour tout renseignement complémentaire, votre revendeur se tient à votre entière disposition.

Alimentation:	230 V AC, 50 Hz ~
Puissance de rendement:	1000 W
Canaux de contrôle DMX:	16/14
Connexion DMX-512:	XLR 3-pôles
Fréquence des flash:	10 Hz
Nombre de couleurs:	
Roue de couleurs 1:	9 dichroïques + ouverts
Roue de couleurs 2:	6 dichroïques, 2 filtres correctives, filtre UV + ouverts 64 mélanges de couleurs possibles
Nombre de gobos:	
Roue de gobos 1:	9 gobos en métal statiques + ouverts
Roue de gobos 2:	2 gobos en métal rotatifs, 4 gobos dichroïques rotatifs + ouverts
Diamètre extérieur des gobos:	27 mm
Diamètre d'image des gobos:	23 mm
Longueur de la surface de base (avec poignées):	500 mm
Largeur:	475 mm
Hauteur (tête horizontale):	560 mm
Poids (net):	35,5 kg
Maximale température ambiante T_a:	45° C
Maximale température du boîtier (à l'équilibre) T_B:	70° C
Distance minimum au surface enflammables:	0,5 m
Distance minimum au object illuminé:	0,5 m
Fusible:	T 8 A, 250 V

LYRE SQUALE H068

PROTOCOLE DMX ADAPTE

Canal de contrôle 1 - Mouvement horizontal (Pan) (dans un angle de 530°)

Les mouvements horizontaux de la tête (PAN) sont contrôles par le régulateur. Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-centre). Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 2 - Mouvement Pan avec résolution 16 Bit

Canal de contrôle 3 - Mouvement vertical (Tilt) (dans un angle de 280°)

Les mouvements verticaux de la tête (TILT) sont contrôles par le régulateur. Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-centre) Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 4 - Mouvement Tilt avec résolution 16 Bit

Canal de contrôle 5 - Vitesse du mouvement Pan/Tilt

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	0	###	###	0%	0%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking)
1	249	###	###	0%	98%	F	Vitesse diminuante (Mode de Vector)
250	252	###	###	98%	99%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking), Blackout avec changement de la couleur
253	255	###	###	99%	100%	S	Vitesse maximale (Mode de Vector), Blackout avec mouvement Pan/Tilt et changement de la couleur

Canal de contrôle 6 - reset

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	127	###	###	0%	50%	F	Ventilateur à vitesse diminuante
128	139	###	###	50%	55%	S	Allumer la lampe, reset, ouvert
140	229	###	###	55%	90%	S	Pas de fonction
230	239	###	###	90%	94%	S	Eteindre la lampe après 3 secondes
240	255	###	###	94%	100%	S	Pas de fonction

Canal de contrôle 7 - Roue de couleurs

Changement linéaire des couleurs selon le mouvement du régulateur.

Vous pouvez arrêter le changeur de couleur à la position désirée. Vous pouvez l'arrêter également entre deux et produire ainsi des faisceaux bicolores.
Entre 128 et 190 et entre 193 et 255 le chargeur de couleur tourne en permanence et produit l'effet dit "rainbow".

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	0	###	###	0%	0%	S	Ouvert/blanc
1	13	###	###	0%	5%	S	Rouge foncé
14	25	###	###	5%	10%	S	Jaune
26	38	###	###	10%	15%	S	Violet
39	51	###	###	15%	20%	S	Vert
52	63	###	###	20%	25%	S	Orange
64	76	###	###	25%	30%	S	Bleu nuit
77	89	###	###	30%	35%	S	Rose pale
90	102	###	###	35%	40%	F	Bleu Foncé
103	115	###	###	40%	45%	S	Bleu Clair
116	127	###	###	45%	50%	F	Blanc
128	190	###	###	######	######	###	Rainbow sens inverse des aiguilles d'une montre
193	255	###	###	######	######	###	Rainbow sens des aiguilles d'une montre

Canal de contrôle 8 - Roue de couleurs 2

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	0	###	###	0%	0%	S	Ouvert/blanc
1	13	###	###	0%	5%	S	Orange
14	25	###	###	5%	10%	S	Bleu Foncé
26	38	###	###	10%	15%	S	Vert
39	51	###	###	15%	20%	S	Bleu Clair
52	63	###	###	20%	25%	S	Violet
64	76	###	###	25%	30%	S	Jaune
77	89	###	###	30%	35%	S	3200°K
90	102	###	###	35%	40%	F	6400°K
103	115	###	###	40%	45%	S	UV
116	127	###	###	45%	50%	F	Blanc
128	255	###	###	######	######	###	

Canal de contrôle 9 - Prisme + Macros

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	63	0	FF	0%	100%	S	Rotation prisme - sens des aiguilles d'une montre (du + rapide au + lent)
64	64						Arrêt du Prsime
65	127						Rotation prisme - sens inverse des aiguilles (du + lent au + rapide)
128	135						Macro 1
136	143						Macro 2
144	151						Macro 3
152	159						Macro 4
160	167						Macro 5
168	175						Macro 6
176	183						Macro 7
184	191						Macro 8
192	199						Macro 9
200	215						Macro 10
216	223						Macro 11
224	231						Macro 12
232	239						Macro 13
240	247						Macro 14
249	255						Macro 15

Canal de contrôle 10 - Gobo Shake

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	
0	8	###	###	0%	3%	S	Spirale Brisée
9	16	###	###	4%	6%	S	Persiennes
17	24	###	###	7%	9%	S	Bulle
25	32	###	###	10%	13%	S	Rond spirale
33	40	###	###	13%	16%	S	Jante
41	48	###	###	16%	19%	S	Globule
49	56	###	###	19%	22%	S	Globule rectangulaire
57	64	###	###	22%	25%	S	Difforme
65	72	###	###	25%	28%	S	Europe rectangulaire
73	79	###	###	29%	31%	S	Gobo 9
80	95	###	###	31%	37%	F	Gobo 1 shake avec vitesse variable
96	111	###	###	38%	44%	F	Gobo 2 shake avec vitesse variable
112	127	###	###	44%	50%	F	Gobo 3 shake avec vitesse variable
128	143	###	###	50%	56%	F	Gobo 4 shake avec vitesse variable
144	159	###	###	56%	62%	F	Gobo 5 shake avec vitesse variable
160	175	###	###	63%	69%	F	Gobo 6 shake avec vitesse variable
176	191	###	###	69%	75%	F	Gobo 7 shake avec vitesse variable
192	207	###	###	75%	81%	F	Gobo 8 shake avec vitesse variable
208	223	###	###	82%	87%	F	Gobo 9 shake avec vitesse variable
224	255	###	###	88%	100%	F	Rainbow gobo (vitesse croissante)

Canal de contrôle 11 - gobo rotatif

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	63						3 Rond formation triangulaire
64	95						Triangle
96	127						Gobo verre bulle
128	159						Gobo verre 8
160	191						Gobo verre relief
192	223						Gobo verre spirale
224	255						Rainbow gobo (+ lent au + rapide)

Canal de contrôle 12 - Rotation Gobo

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	127	0	7	0%	3%	S	indexation Gobos
128	192	8	0F	3%	6%	S	Rotation sens inverse des aiguilles d'une montre
193	255	10	17	6%	9%	S	Rotation sens des aiguilles d'une montre

Canal de contrôle 13 - Iris

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	60	###	###	0%	24%	S	Ouvert
61	179	###	###	24%	70%	S	Rétrecissement manuel
180	193	###	###	71%	76%	S	Ouvert
194	223	###	###	######	######	###	Fermeture (du + lent au + rapide)
224	255	###	###	######	######	###	Ouverteure (du + lent au + rapide)

Canal de contrôle 14 - Focus

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	85	###	###				Zoom 1
86	170	###	###				Zoom 2
171	255	###	###				Zoom 3

Canal de contrôle 15 - Shutter

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	30	###	###	0%	12%	S	Fermé
31	61	###	###	12%	24%	S	Ouvert
62	95	###	###	24%	37%	S	Shutter du + lent au + rapide
96	126	###	###	38%	49%	S	Ouvert
127	142	###	###	50%	56%	S	Pulsation Fermeture
143	158	###	###	56%	62%	S	Pulsation Ouverture
159	223	###	###	62%	87%	S	Macro
224	255	###	###	88%	100%	S	Ouvert

Canal de contrôle 16 - Dimmer

Decimal		Hexad.		Pourcentage		S/F	Caractéristique
0	255	###	###	0%	100%	F	Ajustement continu de l'inténsité du dimmer de 0 à 100 %